

**PENERAPAN KONSEP VIVARIUM OF ARTS DALAM  
PERANCANGAN INTERIOR PUSAT PELATIHAN  
SENI BUDAYA JAKARTA TIMUR**



**PERANCANGAN**

Oleh :

**Akhwatul Ghaisani Yuniardyati**

**NIM 1510144123**

**PROGRAM STUDI S-1 DESAIN INTERIOR  
JURUSAN DESAIN FAKULTAS SENI RUPA  
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA**

**2020**

**PENERAPAN KONSEP VIVARIUM OF ARTS DALAM  
PERANCANGAN INTERIOR PUSAT PELATIHAN  
SENI BUDAYA JAKARTA TIMUR**



**PERANCANGAN**

Oleh :

**Akhwatul Ghaisani Yuniardyati**

**NIM 1510144123**

Tugas Akhir ini diajukan kepada Fakultas Seni Rupa  
Institut Seni Indonesia Yogyakarta sebagai  
salah satu syarat untuk memperoleh  
gelar Sarjana S-1 dalam  
bidang Desain Interior

**PENERAPAN KONSEP VIVARIUM OF ARTS DALAM PERANCANGAN  
INTERIOR PUSAT PELATIHAN SENI BUDAYA  
JAKARTA TIMUR**

**Akhwatul Ghaisani Yuniardyati**

a.ghaisani.y@gmail.com

***Abstract***

*East Jakarta Art Rehearsal Center (in Indonesia; Pusat Pelatihan Seni Budaya Jakarta Timur) is a building managed by Culture and Tourism Office in Jakarta. This building has role as one of facilities to conserving, developing and take advantage of the potential of arts, especially in East Jakarta region. Redesign concept for this building is “Vivarium of arts” which is take inspiration from aquarium museum where visitor can observe what in the inside of aquarium, in this case it is traditional music instrument and rehearsal activity. In addition, function development for other rooms are focused to support the functions and goals from Art Rehearsal Center itself. Modern building in Jakarta and some ornament from Betawi traditional house are inspiration for design elements. This redesign has goals to make lobby, Art Rehearsal Center head-office and rehearsal studios are ideal for performance art building, also appropriate with Jakarta modernism.*

***Keywords : art, modern, Jakarta, rehearsal room***

***Abstrak***

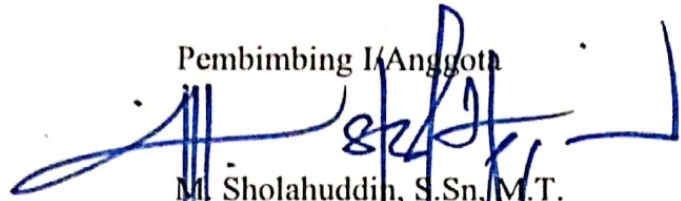
Pusat Pelatihan Seni Budaya (PPSB) Jakarta Timur merupakan salah satu bangunan yang dikelola oleh Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Pemerintah Provinsi DKI Jakarta. Pusat Pelatihan Seni Budaya berperan sebagai fasilitas yang membantu melestarikan, mengembangkan dan memanfaatkan potensi seni di Jakarta Timur. Redesain bangunan ini berkonsep *Vivarium of arts*, yaitu konsep yang terinspirasi dari museum akuarium dimana pengunjung dapat mengamati apa yang ada di dalam akuarium, dalam hal ini adalah alat musik tradisional dan kegiatan latihan seni. Selain itu pengembangan fungsi ruangan lainnya akan lebih ditekankan untuk mendukung fungsi dan tujuan dari Pusat Pelatihan Seni Budaya. Unsur estetika interior menggunakan desain modern dan kontemporer yang terinspirasi dari bangunan modern di Jakarta dan aspek tradisional pada rumah adat Betawi. Redesain ini bertujuan untuk membuat interior *lobby*, kantor ketua PPSB dan ruang latihan seni yang memenuhi standar ideal untuk bangunan pelatihan seni serta sesuai dengan bangunan modern di kota Jakarta.

***Kata kunci : kesenian, modern, Jakarta, studio latihan***

Tugas Akhir Perancangan berjudul:

**Penerapan Konsep Vivarium of Arts dalam Perancangan Interior Pusat Pelatihan Seni Budaya Jakarta Timur** diajukan oleh Akhwatul Ghaisani Yuniardyati, NIM 1510144123, Program Studi S-1 Desain Interior, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 7 November 2019 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I/Anggota



M. Sholahuddin, S.Sn., M.T.

NIP. 19701019 199903 1 001 /NIDN 0019107005

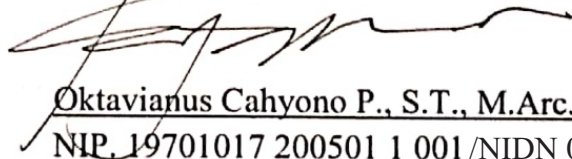
Pembimbing II/Anggota



Anom Wibisono, S.Sn., M.Sc.

NIP. 19720314 199802 1 001 /NIDN 0014037206

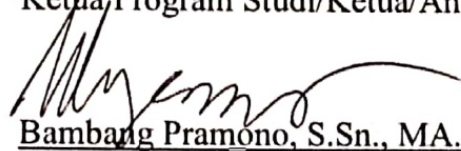
Cogndtel/Anggota



Oktavianus Cahyono P., S.T., M.Arc.,

NIP. 19701017 200501 1 001 /NIDN 0017107004

Ketua Program Studi/Ketua/Anggota



Bambang Pramono, S.Sn., MA.,

NIP 19730830 200501 1 001 /NIDN 0030087304

Ketua Jurusan/Ketua



Martino Dwi Nugroho, S.Sn., MA

NIP. 19770315 200212 1 005 /NIDN 0015037702

Mengetahui,

Dekan Fakultas Seni Rupa  
Institut Seni Indonesia Yogyakarta



Dr. Guastiwi, M.Des

NIP. 19590802 198803 2 002 /NIDN 0002208509

## KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT, atas rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir yang berjudul “Penerapan Konsep Vivarium of Arts dalam Perancangan Interior Pusat Pelatihan Seni Budaya Jakarta Timur”, yang merupakan salah satu syarat untuk memperoleh gelar kesarjanaan Desain Interior, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Penyusunan tugas akhir ini tidak terlepas dari bimbingan serta dukungan berbagai pihak. Dengan rasa hormat penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Allah SWT yang telah memberikan kemudahan penulis dalam menyelesaikan tugas akhir
2. Kedua orang tua dan keluarga yang selalu mendukung dan mendoakan yang terbaik demi kelancaran tugas akhir.
3. Bapak M. Sholahuddin, S. Sn, M.T. dan Bapak Anom Wibisono, S.Sn, M.Sc selaku dosen pembimbing I dan II yang telah memberikan bimbingan, kritik dan saran demi kesempurnaan penyusunan tugas akhir.
4. Seluruh dosen program studi Desain Interior dan Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta yang memberikan ilmu yang sangat berharga selama menempuh proses studi
5. Seluruh pihak yang turut membantu dalam proses pengerjaan tugas akhir ini : Kesebelasan Putri yang sering direpotkan dan merepotkan; Bulan, Farny dan Michelle yang mendukung dan saling memberi semangat dengan *grilled-food*; Fira & Tami yang telah membantu untuk proses maket.
6. Teman-teman seperjuangan Sak Omah, desain interior angkatan 2015
7. *DAY6* dan seluruh pencipta lagu yang ada di plasylist akun Spotify penulis. Penulis haturkan terima kasih karena telah menemani dan mengangkat mood penulis untuk tetap terjaga.
8. Serta seluruh pihak yang turut membantu dan memberi dukungan dalam proses penyusunan tugas akhir yang tidak bisa disebutkan satu-persatu.

Penulis menyadari masih banyak kekurangan dalam proses penyusunan Tugas Akhir Perancangan ini. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun sangat diharapkan dan semoga Tugas Akhir ini dapat bermanfaat bagi kita semua.

Yogyakarta, 7 November 2019

Penulis,

Akhwatul Ghaisani Yuniardyati

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL</b> .....	<b>ii</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>iv</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN</b> .....	<b>v</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>vi</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>viii</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>xiii</b>
<b>BAB I. PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
A.    LATAR BELAKANG .....	1
B.    PROSES DAN METODE DESAIN.....	3
1.    Proses Desain .....	3
2.    Metode Desain .....	4
<b>BAB II. PRA DESAIN</b> .....	<b>9</b>
A.    TINJAUAN PUSTAKA .....	9
1.    Gedung Seni Pertunjukan ( <i>Performing Arts Building</i> ).....	9
2.    Literatur Standar Gedung Pertunjukan Seni .....	10
3.    Tipologi dan Fasilitas Gedung Seni Pertunjukan.....	14
4.    Bangunan <i>Urban</i> yang Modern di Jakarta .....	18
B.    PROGRAM DESAIN .....	19
1.    Tujuan Desain .....	19
2.    Sasaran Desain .....	19
3.    Data .....	20
<b>BAB III . PERMASALAHAN DESAIN</b> .....	<b>55</b>
A.    PERNYATAAN MASALAH .....	55
B.    IDE SOLUSI DESAIN .....	56
1.    Gaya Desain .....	56
2.    Konsep Desain .....	56
3.    Analisis Masalah dan Ide Solusi .....	57
<b>BAB IV. PENGEMBANGAN DESAIN</b> .....	<b>60</b>
A.    PENGEMBANGAN ESTETIKA RUANG .....	60

1.	Skematik Desain .....	60
2.	Sketsa Ideasi.....	69
3.	Alternatif Layout.....	79
4.	Elemen dan Furnitur <i>Custom</i> .....	80
5.	Alternatif Rencana Lantai .....	84
6.	Alternatif Rencana Pintu dan Jendela .....	85
7.	Alternatif Rencana Furnitur Pabrikan.....	86
8.	Alternatif Tata Kondisi Ruang.....	89
B.	EVALUASI PEMILIHAN DESAIN .....	95
C.	PENERAPAN STANDAR BANGUNAN PERTUNJUKAN SENI PADA DESAIN.....	98
1.	<i>Lobby</i> .....	98
2.	Ruang Latihan Seni.....	99
3.	Toilet.....	100
4.	Sistem Pencahayaan.....	101
D.	HASIL DESAIN .....	103
<b>BAB V. KESIMPULAN .....</b>		<b>110</b>
A.	KESIMPULAN .....	110
B.	SARAN.....	110
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>		<b>112</b>
<b>LAMPIRAN .....</b>		<b>113</b>



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Proses Desain dari Designing Interiors.....	3
Gambar 2. Urutan pencarian masalah dari Problem Seeking.....	5
Gambar 3. Hubungan ruang di sekitar ruang latihan.....	11
Gambar 4. Practice barres pada ruang latihan tari.....	12
Gambar 5. Allende Performance Hall and Rehearsal Studio .....	15
Gambar 6. Denah lantai dasar Allende.....	15
Gambar 7. Denah lantai 1 Allende .....	16
Gambar 8. Rehearsal room di Allende .....	16
Gambar 9. Hubungan antar ruang publik dari Building for Performing Arts .....	17
Gambar 10. Pencitraan lokasi bangunan PPSB Jakarta Timur pada Google Map .....	20
Gambar 11. Sirkulasi pengguna di lantai 1 PPSB Jakarta Timur.....	27
Gambar 12. Key plan layout lantai 1 .....	28
Gambar 13. Zoning dan sirkulasi ruang lobby .....	30
Gambar 14. Tampak luar bangunan PPSB Jakarta Timur.....	30
Gambar 15. Area lobby .....	31
Gambar 16. Zoning ruang ketua PPSB.....	32
Gambar 17. Bagian ruang ketua PPSB .....	33
Gambar 18. Letak ruang latihan musik angklung dan tari .....	35
Gambar 19. Tampak luar ruang latihan musik angklung, tari dan gambang kromong ..	35
Gambar 20. Alat musik angklung.....	36
Gambar 21. Isi ruang latihan musik angklung.....	36
Gambar 22. Isi ruang latihan tari .....	38
Gambar 23. Kondisi ruang latihan gambang kromong.....	40
Gambar 24. Letak ruang latihan musik gamelan Jawa dilihat dari potongan.....	42
Gambar 25. Alat musik gamelan pada sisi kiri ruangan.....	42
Gambar 26. Zoning toilet laki-laki dan perempuan.....	44
Gambar 27. Kubikel toilet .....	44
Gambar 28. Infografis kesimpulan dari hasil survey dan data literatur.....	55
Gambar 29. <i>Mind-map</i> konsep PPSB Jakarta Timur.....	59
Gambar 30. Diagram matrix untuk ruangan.....	61

Gambar 31. Alternatif diagram bubble.....	61
Gambar 32. Alternatif bubble plan.....	62
Gambar 33. Alternatif block plan.....	62
Gambar 34. Diagram matrix dan diagram bubble untuk ruang lobby.....	63
Gambar 35. Diagram matrix dan diagram bubble ruang ketua PPSB Jakarta Timur .....	63
Gambar 36. Diagram matrix dan diagram bubble area multifungsi .....	64
Gambar 37. Diagram matrix dan diagram bubble toilet perempuan .....	64
Gambar 38. Diagram matrix dan diagram bubble toilet laki-laki.....	65
Gambar 39. Diagram matrix dan diagram bubble ruang latihan gambang kromong .....	66
Gambar 40. Diagram matrix dan diagram bubble ruang latihan gamelan Jawa.....	66
Gambar 41. Diagram matrix dan diagram bubble ruang latihan angklung .....	67
Gambar 42. Diagram matrix dan diagram bubble ruang latihan tari.....	67
Gambar 43. Zoning dan sirkulasi .....	68
Gambar 44. Sketsa penerapan konsep pada ruang latihan.....	69
Gambar 45. Sketsa penerapan konsep pada area multifungsi .....	70
Gambar 46. Moodboard skema warna yang akan diterapkan .....	71
Gambar 47. Moodboard lobby.....	72
Gambar 48. Moodboard ruang kantor ketua PPSB .....	73
Gambar 49. Moodboard area multifungsi.....	74
Gambar 50. Moodboard ruang latihan gambang kromong.....	75
Gambar 51. Moodboard ruang latihan gamelan .....	76
Gambar 52. Moodboard ruang latihan angklung.....	77
Gambar 53. Moodboard ruang tari tradisional .....	78
Gambar 54. Moodboard toilet .....	78
Gambar 55. Alternatif layout.....	79
Gambar 56. Desain backdrop resepsionis.....	80
Gambar 57. Desain meja resepsionis.....	80
Gambar 58. Desain bench custom area multifungsi .....	81
Gambar 59. Rak build-in ruang latihan gambang kromong .....	82
Gambar 60. Rak build-in ruang ketua PPSB .....	82
Gambar 61. Elemen estetik pada dinding koridor .....	83

Gambar 62. Alternatif rencana lantai .....	84
Gambar 63. Alternatif rencana pintu dan jendela.....	85
Gambar 64. Alternatif furnitur parbrikan area lobby & ruang ketua PPSB .....	86
Gambar 65. Alternatif furnitur pabrikan area multifungsi .....	87
Gambar 66. Alternatif furnitur pabrikan di ruang latihan .....	88
Gambar 67. AC sentral ducting .....	94
Gambar 68. Perspektif lobby .....	103
Gambar 69. Perspektif ruang latihan gambang kromong .....	104
Gambar 70. Perspektif ruang latihan gamelan Jawa.....	104
Gambar 71. Perspektif ruang ketua PPSB .....	105
Gambar 72. Perspektif area multifungsi .....	105
Gambar 73. Perspektif ruangl latihan angklung .....	106
Gambar 74. Perspektif toilet publik.....	107
Gambar 75. Perpesktif ruang latihan tari.....	108
Gambar 76. Sketsa perspektif lorong menuju toilet .....	108
Gambar 77. Perspektif fasad.....	109
Gambar 78. Axonometri bangunan .....	109

## DAFTAR TABEL

<b>Tabel 1.</b> Aktivitas pengguna area lobby .....	24
<b>Tabel 2.</b> Aktivitas pengguna ruang ketua PPSB Jakarta Timur .....	24
<b>Tabel 3.</b> Aktivitas pengguna ruang musik angklung .....	24
<b>Tabel 4.</b> Aktivitas pengguna ruang latihan tari .....	25
<b>Tabel 5.</b> Aktivitas pengguna ruang latihan musik gambang kromong .....	25
<b>Tabel 6.</b> Aktivitas pengguna ruang latihan musik gamelan .....	26
<b>Tabel 7.</b> Aktivitas pengguna toilet .....	26
<b>Tabel 8.</b> Data fisik area lobby .....	28
<b>Tabel 9.</b> Data fisik ruang ketua PPSB Jakarta Timur .....	31
<b>Tabel 10.</b> Data fisik ruang latihan musik tradisional angklung .....	33
<b>Tabel 11.</b> Data fisik ruang latihan tari .....	36
<b>Tabel 12.</b> Data fisik ruang latihan gambang kromong.....	38
<b>Tabel 13.</b> Data fisik ruang latihan musik gamelan .....	40
<b>Tabel 14.</b> Data fisik toilet.....	42
<b>Tabel 15.</b> Pengisi ruang lobby .....	47
<b>Tabel 16.</b> Pengisi ruang ketua PPSB Jakarta Timur .....	48
<b>Tabel 17.</b> Pengisi ruang latihan musik angklung .....	49
<b>Tabel 18.</b> Pengisi ruang latihan tari .....	49
<b>Tabel 19.</b> Pengisi ruang latihan gambang kromong.....	50
<b>Tabel 20.</b> Pengisi ruang latihan gamelan Jawa .....	50
<b>Tabel 21.</b> Pengisi toilet perempuan dan laki-laki.....	51
<b>Tabel 22.</b> Tabel kebutuhan elemen interior .....	52
<b>Tabel 23.</b> Tabel kebutuhan Mechanical Engineering .....	53
<b>Tabel 24.</b> Analisis masalah dan ide solusi lobby .....	57
<b>Tabel 25.</b> Analisis masalah dan ide solusi ruang latihan seni.....	58
<b>Tabel 26.</b> Analisis masalah dan ide solusi ruang ketua .....	59
<b>Tabel 27.</b> Kebutuhan jenis lampu .....	89
<b>Tabel 28.</b> Tabel evaluasi desain .....	95
<b>Tabel 29.</b> Tabel penerapan standar pada Lobby .....	98
<b>Tabel 30.</b> Tabel penerapan standar pada ruang latihan seni .....	99

<b>Tabel 31.</b> Tabel penerapan standar pada toilet.....	100
<b>Tabel 32.</b> Tabel penerapan standar sistem pencahayaan .....	101

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Besarnya arus globalisasi di Jakarta membuat budaya asli Jakarta menjadi pudar. Tingkat modernisasi yang semakin tinggi perlu diseimbangkan dengan peningkatan pelestarian budaya tradisional, supaya kelak budaya tradisional tidak hilang. Pemerintah Jakarta telah menyediakan fasilitas yang membantu melestarikan, mengembangkan dan memanfaatkan potensi seni budaya pada masing-masing kotamadya. Jakarta Timur dengan luas 187,75 km<sup>2</sup> atau 28,37% dari luas keseluruhan Jakarta, menjadikan Jakarta Timur sebagai kotamadya terluas di Jakarta (Pemerintah Kota Administrasi Jakarta Timur, n.d.), sehingga Jakarta Timur merupakan daerah yang berpotensi bagi fasilitas pemerintah yang bertujuan untuk melestarikan dan mengembangkan budaya tradisional, karena sangat memungkinkan untuk menarik minat masyarakat akan seni dan menarik lebih banyak Sumber Daya Manusia (SDM).

Pusat Pelatihan Seni Budaya (PPSB) adalah salah satu bangunan yang bertujuan untuk melestarikan, mengembangkan dan memanfaatkan potensi seni budaya di Jakarta Timur. Pusat Pelatihan Seni Budaya merupakan bangunan semi-publik yang dikelola oleh Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Pemerintah provinsi DKI Jakarta. Fasilitas yang ada di Pusat Pelatihan Seni dan Budaya ditujukan kepada masyarakat sekitar yang tertarik untuk berlatih seni tradisional dan kepada guru seni budaya tingkat TK, SD, SMP ataupun SMA. Bangunan ini terletak tidak jauh dari sekolah dan jauh dari pusat perbelanjaan ternama, sehingga Pusat Pelatihan Seni dan Budaya dapat menarik kalangan muda dan guru untuk melestarikan seni budaya tradisional.

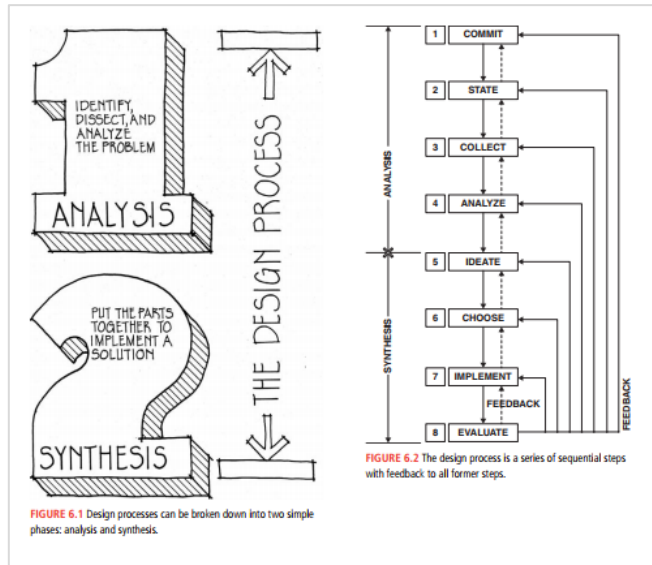
Pada saat ini eksterior ataupun interior Pusat Pelatihan Seni dan Budaya Jakarta Timur kurang maksimal, terutama dari aspek estetik, fungsi dan sistem *wayfinding*. Dilihat dari aspek estetik, tidak terdapat aksen yang merepresentasikan budaya lokal, baik pada eksterior ataupun interior bangunan.

Keterbatasan luas ruang dengan peralatan musik tradisional yang banyak, serta perlu adanya perbaikan akustik pada dinding menyebabkan beberapa ruang latihan tidak berfungsi secara maksimal. Kurangnya *sign system* pada area Pusat Pelatihan Seni dan Budaya juga membuat pengunjung kesulitan untuk menuju fasilitas tertentu. Organisasi ruang yang kurang baik menyebabkan akses fasilitas publik cukup sulit

Sebagai jenis bangunan publik, aktivitas yang ada di dalam Pusat Pelatihan Seni dan Budaya tidak terlalu ramai karena bangunan tersebut lebih berfungsi untuk melakukan kegiatan pelatihan dan evaluasi seni budaya untuk guru dan murid. Walaupun mereka menyewakan ruang latihan dan auditorium untuk umum, namun tetap mendahulukan program kegiatan pelatihan dan evaluasi dari pemerintah setempat. Terletak di daerah dengan potensi yang cukup besar untuk menarik minat masyarakat akan seni, membuat Pusat Pelatihan Seni Budaya Jakarta Timur dituntut agar mampu menarik masyarakat sekitar untuk menonton atau mengikuti pertunjukan seni. Sehingga pentingnya interior bernilai estetika pada ruang yang berperan utama dan dengan intensitas publik yang tinggi yang mengikuti perkembangan zaman sekaligus dapat merepresentasikan nilai budaya tradisional. Dari penjelasan diatas, area *lobby*, kantor ketua PPSB dan ruang latihan seni menjadi menarik dan penting untuk dirancang sehingga memenuhi kebutuhan yang dapat mendukung segala aktivitas di dalamnya.

## B. Proses dan Metode Desain

### 1. Proses Desain



Gambar 1. Proses Desain dari *Designing Interiors* (Kilmer, 2014)

Untuk perancangan digunakan pola pikir perancangan dari buku *Designing Interiors* edisi kedua karya Rosemary Kilmer dan W Otie Kilmer. Di dalam buku tersebut dijelaskan bahwa proses desain secara sederhana dibagi menjadi dua bagian yang dapat dijabarkan lebih spesifik menjadi delapan langkah. Proses desain memiliki langkah-langkah yang berurutan dan diutamakan untuk menyelesaikan langkah yang sedang dilakukan sebelum melanjutkan ke langkah berikutnya.

Dalam tahapan pola perancangan proses desain ini, tahapan yang dikerjakan adalah sebagai berikut :

- Commit* : menerima atau berkomitmen dengan masalah
- State* : mendefinisikan masalah
- Collect* : mengumpulkan fakta dan data yang ada
- Analyze* : menganalisa masalah dan data yang telah terkumpulkan
- Ideate* : mengeluarkan ide dalam bentuk skematik konsep
- Choose* : membandingkan dan memilih alternatif yang paling optimal dari ide-ide yang ada



- g. *Implement* : melaksanakan penggambaran ide atau alternatif terpilih dalam bentuk pencitraan 2D atau 3D serta presentasi yang mendukung
- h. *Evaluate* : meninjau desain yang dihasilkan apakah desain tersebut telah memecahkan masalah atau belum (Kilmer, 2014)

## 2. Metode Desain

### a. Pengumpulan Data dan Penelusuran Masalah

Proses pengumpulan data dan penelusuran masalah dalam buku *Designing Interiors* merupakan bagian dari tahap *commit, state, collect* dan *analyze*. Sedangkan metode yang digunakan untuk mengumpulkan data dan menemukan masalah, antara lain :

#### 1) *Surveys* atau wawancara narasumber

Menurut buku *Universal Methods of Design* oleh Bella Martin dan Bruce Hanington, survey merupakan metode untuk mengumpulkan informasi dan pendapat pribadi dari sekelompok orang tentang karakteristik, pemikiran, perasaan, sudut pandang, kebiasaan, dan tingkah laku (Hanington, 2012). Untuk mendapatkan informasi mengenai keadaan dan aktivitas yang ada di lapangan dilakukan beberapa survey, yaitu :

- a) *Factual*, yaitu survey ke narasumber tertentu untuk mendapatkan tanggapan yang dapat diverifikasi dengan observasi atau informasi pendukung (Hanington, 2012). Data dikumpulkan dengan cara melihat kegiatan yang sedang berlangsung dan wawancara ketua Pusat Pelatihan Seni Budaya Jakarta Timur, yaitu Bapak Samiaji Winoto. Wawancara berisi pertanyaan mengenai luas bangunan, kapasitas penonton dalam auditorium, sejarah bangunan, visi dan misi dan kegiatan yang diselenggarakan di dalamnya.
- b) *Hypothetical*, yaitu bertanya ke partisipan untuk berspekulasi mengenai kebiasaan atau aktivitas (Hanington, 2012). Dalam metode ini dilakukan wawancara singkat ke karyawan yang bekerja di Pusat Pelatihan Seni Budaya Jakarta Timur yang mengetahui kebiasaan dan aktivitas dari tamu atau pengunjung.

#### 2) *Unobtrusive Measures*

*Unobtrusive measures* merupakan metode yang digunakan untuk mendapatkan informasi tanpa harus kontak langsung dengan partisipan, namun melalui tanda-tanda fisik, arsip dan observasi (Hanington, 2012). Metode ini dilakukan dengan melihat langsung dan mendokumentasikan keadaan lapangan. Selain dokumentasi ruang dan kegiatan, setelah itu meminta data arsip bangunan berupa gambar kerja bangunan.

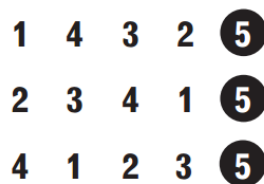
### 3) *Literature Reviews*

Mencari literatur merupakan metode yang berguna untuk mengumpulkan dan menyintesis penelitian mengenai topik yang diberikan (Hanington, 2012). Penulis akan mencari beberapa data literatur yang berhubungan dengan area yang akan didesain di Pusat Pelatihan Seni Budaya Jakarta Timur, seperti literatur mengenai ruang latihan musik dan tari. Data literatur khusus yang berhubungan dengan ruang-ruang tersebut juga penting dicari, seperti literatur tentang penerapan sistem akustik pada ruangan.

### 4) Menemukan masalah dengan *Programming*

*Programming* merupakan sebuah proses untuk mendapatkan pernyataan masalah dengan persyaratan yang harus dipenuhi ketika menawarkan solusi (Parshall, 2012). Dalam buku *Problem Seeking* oleh William Pena dan Steven Parshall, disebutkan bahwa langkah mendefinisikan masalah yaitu (1)menentukan tujuan, (2)mengumpulkan fakta, (3)membuat konsep, (4)menentukan kebutuhan, dan (5)mendefinisikan masalah. Langkah ini tidak harus selalu berurutan, namun harus berakhir dengan sebuah pernyataan masalah (*problem statement*).

#### PROCEDURE



Gambar 2. Urutan pencarian masalah dari *Problem Seeking* (Parshall, 2012)

Data dan fakta yang telah didapatkan dari kegiatan survey akan menghasilkan tujuan atau keinginan dari pengguna ruang. Selanjutnya dibuat konsep awal untuk memenuhi tujuan desain, konsep awal dapat berupa beberapa sasaran desain atau ide awal, nantinya sasaran desain ini sebagai acuan untuk mencari ide dan mengembangkan desain. Berdasarkan data lapangan, tujuan dan sasaran desain yang telah didapat kemudian dibuat tabel kebutuhan. Kemudian dari seluruh data tersebut akan disimpulkan sebuah pernyataan masalah (*problem statement*) berupa suatu kalimat yang merangkum citra dan guna.

#### **b. Pencarian Ide dan Pengembangan Desain**

Tahap *ideate* merupakan proses dari pencarian ide dan pengembangan desain. Metode yang digunakan untuk mencari ide dan mengembangkan desain antara lain :

##### 1) *Image boards/moodboard* dan sketsa

Kolase dari kumpulan gambar, ilustrasi atau citra dari *brand* dapat digunakan untuk berkomunikasi secara visual untuk mendeskripsikan target estetika, gaya, konteks, atau aspek lain dari hal yang akan didesain (Hanington, 2012). Metode ini digunakan untuk mencari ide berupa gaya, tema dan sebuah penggambaran area yang akan didesain melalui sketsa dan kumpulan gambar. Gaya dan tema ditentukan dengan melihat sasaran desain dan pengguna ruang. Sebagai bentuk penggambaran suasana dari ruangan yang akan didesain, kumpulan gambar inspirasi yang didapat akan disusun sedemikian rupa dan menjadi sebuah *moodboard*. Selain menggunakan *moodboard*, penulis akan membuat beberapa sketsa apabila belum ada gambar untuk mewakili desain yang diinginkan, seperti sketsa tata letak furniture atau transformasi bentuk furnitur *custom* yang diinginkan.

##### 2) *Matrix diagram, bubble diagram* dan *block plan*

Penggunaan diagram dilakukan untuk mendapatkan dan mengembangkan ide layout dan hubungan antar ruang. Pada tahap awal digunakan diagram matrix untuk menjelaskan hubungan antar ruang, luas, akses publik dan akses cahaya setiap ruangan serta untuk mengetahui apakah

ada pertimbangan tertentu pada ruangan. Selanjutnya digunakan diagram *bubble* untuk menggambarkan tata letak ruang atau hasil dari diagram matrix melalui sketsa balon-balon yang mewakili setiap ruangan. Hasil dari diagram *bubble* akan diterjemahkan menjadi *block plan*. Dalam *block plan* akan menjelaskan tata letak ruang dengan akses masuk dan bukaan, tanpa perlu memikirkan tata letak furnitur. Diagram *bubble* dan *block plan* dapat dibuat beberapa alternatif, tergantung rumitnya tingkat hubungan antar ruang dan pertimbangan yang ada di setiap ruangan.

### 3) Sketsa skematik layout

Setiap alternatif *block plan* yang telah dibuat kemudian dilengkapi dengan tata letak furniture pada ruangan. Sketsa skematik layout merupakan sketsa tata letak furnitur di setiap ruangan dengan pertimbangan sirkulasi dan fungsi dari setiap furnitur. Skematik layout juga harus memenuhi daftar kebutuhan yang telah dibuat sebelumnya.

## c. Evaluasi Pemilihan Desain

Dalam buku *Designing Interiors* proses *choose* merupakan tahap dimana proses memilih alternatif desain terbaik berdasarkan pertimbangan tertentu. Metode atau pertimbangan yang digunakan untuk memilih alternatif yang terbaik antara lain :

### 1) *Comparative Analysis*

Membuat pilihan dapat didukung dengan membandingkan, mempertimbangkan dan menyeleksi pilihan secara hati-hati untuk mengetahui mengapa solusi yang satu lebih baik daripada yang lainnya (Kilmer, 2014). Beberapa alternatif yang dihasilkan kemudian dibandingkan dengan menuliskan kelebihan dan kekurangan dari setiap alternatif, selain itu ditinjau kembali apakah alternatif tersebut telah memenuhi tujuan, sasaran desain dan daftar kebutuhan. Sehingga akan dipilih satu alternatif yang paling baik dan jika terdapat kekurangan pada alternatif, perubahan/perbaikan pada alternatif yang dipilih tidak terlalu besar.

## 2) *Consultant or User Decision*

Metode lain adalah meminta konsultan atau klien untuk memberikan pendapat atau langsung memilih alternatif (Kilmer, 2014). Penulis akan berkonsultasi dengan dosen mengenai pilihan alternatif yang optimal. Selain itu, pendapat teman juga dapat dipertimbangkan jika mereka mempunyai pilihan alternatif lain.

Setelah memilih satu alternatif terbaik yang memenuhi tujuan desain, sasaran desain dan daftar kebutuhan, serta dapat menjawab sebagian besar dari *problem statement* maka proses selanjutnya adalah tahap *implement*.